Teoría del Juego *[1]

Autores considerados: Huizinga, Callois, Benjamin, Maturana**.**

Existen múltiples y variados intentos de explicar el juego, pero como es una actividad tan variada e incierta es imposible usar una sola definición para abarcar toda la importancia y esencia de él. Para Shiller por ejemplo *el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores de él. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad*. Para Spencer *el juego,* desde un punto de vista biológico, *es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.* La psicología no se queda atrás, Claparéde nos dice que *el juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.*

Particularmente centre mi atención en dos autores y su sistematización en torno al juego. El primer autor que estudié fue Johan Huizinga, historiador holandés, nacido en 1872. Sus estudios se ocuparon principalmente de la investigación y reconstrucción de formas de vida y pautas culturales del pasado y la mayor parte de sus trabajos se centran en la historia de Francia y los Países Bajos en los siglos XIV y XV, entre otras cosas. Fue conocido por dos libros "El otoño de la edad media" y "Homo Ludens", este último es el que me interesa tratar ahora.
Homo Ludens es un libro escrito en 1938 y es una obra dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural. En la primera página ya nos dice Huizinga «El juego es más viejo que la cultura (…) los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar…»[2], entonces antes de toda organización, el juego fluye como algo connatural al hombre. Destacando en primer lugar que el juego en sus formas más simples traspasa la ocupación física – biológica, es una función llena de sentido, pero es a la vez inexplicable.

Huizinga explica que lo esencial del juego se encuentra en lo siguiente: ningún análisis biológico será capaz de explicar la intensidad del juego, porque el juego tiene esa capacidad de "hacer perder la cabeza" y es allí donde radica su esencia primordial. El juego es irracional, porque si se basara en una conexión del tipo racional esto lo limitaría al campo de los hombres y bien ya sabemos que los animales también juegan. Esa irracionalidad se basa también en que el juego no es la "vida" propiamente tal, si no más bien nos transporta a una dimensión paralela con sus reglas propias.

La presencia del juego no esta vinculada a ninguna etapa de la cultura o a ninguna concepción determinada del mundo, todo ser pensante puede imaginarse un juego. Es por ello que no se puede negar el juego. Huizinga explica que todo lo abstracto se puede negar: la belleza, la bondad, la justicia, Dios, etc., pero nunca el juego. Entonces podríamos decir

---

[1] Segunda parte de un trabajo titulado *"Los Juegos y los niños y niñas; Una aproximación histórica – teórica"* ; en marco de un seminario "Filosofía e infancia" dictado por la profesora Olga Grau; en la Universidad de Chile

[2] Huizinga, Johan .*Homo Luden*s. Trad. De Eugenio Imaz, Editorial Alianza/ Emecé, Madrid, año 2001, p. 11.

que el juego comúnmente se conoce como algo opuesto a lo serio porque una de sus principales características es el “goce” que él acarrea, el sentir placer al jugar. Más esto puede ser rebatible, ya que vemos que existen juegos en donde si hay un carácter meramente serio. Como en el ajedrez o en un partido de fútbol, y en estos casos «no sienten la menor inclinación a reir» [3]
Otra característica del juego es que es una actividad libre, un juego por mandato no es un juego como tal. El juego es una manifestación espiritual tan importante dentro de la vida humana, que lo único que lo distingue de los cauces naturales es la libertad. La libertad de poder decidir cuando jugar y cuando no (en el animal es el instinto el que regula) Sin embargo hay una diferencia del niño/a con el adulto, éste último juega tan solo en tiempos de ocio, es una actividad superflua que puede abandonar en cualquier momento. Para el niño cualquier instancia puede ser un juego, desde ir al baño hasta ir a comer. *El juego infantil posee por sí la forma lúdica en su aspecto más puro*. Más bien ¿existirá esa pureza, si el juego muchas veces constituye una repetición y no un inventar? Una repetición cargada de tradiciones, prejuicios, e ideas de otros.

Continuando con la caracterización del juego vemos que éste existe dentro de un campo específico en el cual hay un orden propio y absoluto. Cualquier desviación o perturbación estropea todo el juego y esta conexión íntima con el orden parece explicar la relación del juego con lo estético (las palabras para designar el juego son las mismas para designar los efectos de la belleza: oscilación, contraste, variación, tensión, equilibrio, traba, liberación, desenlace, etc.). Por lo mismo, el juego está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar: *ritmo y armonía* (el juego arrebata, hechiza, perturba) y a la vez es un tender a la resolución, ya que posee en sí la tensión, o sea, la incertidumbre y el azar mínimo de todo juego.

En conclusión, entonces, el juego en su aspecto formal es una acción libre ejecutada “como si” [4] y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero a pesar de ello puede absorber por completo al jugador, sin que haya un interés material en ello. Se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio que se desarrolla en un orden sometido a reglas.

Huizinga aparte de tratar de conceptualizar el juego en aspectos generales, realiza la conexión fundamental entre juego y cultura.
Parte diciendo que el juego es una sólida estructura como forma cultural, una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo lo jugado como creación o tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento que se desee. Por ello se saca a luz la pregunta: ¿Qué es lo que jugamos realmente al jugar? ¿Nuestra propia creación en plena libertad? o más bien, ¿Jugamos lo que se nos ha impuesto generación tras generación?

Además el juego culturalmente posee una carácter extra – ordinario, siempre hay una cancelación temporal del mundo cotidiano y éste aspecto se da en su máxima expresión en el disfraz (lo que se llamará más tarde *mimicry*).

---

[3] *Ibíd.*, p. 16.
[4] *Ibíd.*, p. 21

Huizinga luego hace una acabada comparación entre el juego con los rituales y cultos sagrados de los pueblos primitivos y salvajes. Cuando se habla de las acciones sacras de los pueblos primitivos, no se puede perder de vista el concepto "juego", no solo porque en la descripción del fenómeno haya que recurrir constantemente a la palabra jugar (celebración, fiesta, juego), sino porque en el mismo concepto de juego se comprende del mejor modo la unidad e inseparabilidad de fe – incredulidad y la alianza entre la seriedad de lo sagrado con la simulación y la broma.
En fin, lo fundamental se da en el estado de ánimo que es propio del juego y que se ve también en las celebraciones culturales, el abandono, es decir el estar fuera de sí y el éxtasis, la sublimación o embargamiento de lo sensorial. Pero sabemos también- nos dice Huizinga- que éste estado de ánimo es por naturaleza inestable.

En segundo lugar, aparece Roger Caillois, escritor y crítico Francés nacido en 1913, que basándose en el *Homo Ludens* de Huizinga viene a desarrollar de mejor manera la teoría del juego, ya que el aporte fundamental de Huizinga consistió en más que nada haber analizado algunas características fundamentales del juego y haber demostrado la importancia del juego en el nacimiento y desarrollo de la civilización. Sin embargo, según Caillois, Huizinga se descuidó de la clasificación y descripción de los juegos mismos y que se habló de manera muy amplia y ambigua, ya que no todos los juegos caben dentro de las definiciones dadas.

Caillois comienza explicando que el juego tiene seis características generales, el juego es una actividad:
a) Libre: el jugador no está obligado a jugar
b) Separada: hay ciertos límites de espacio y tiempo precisos y determinados con anterioridad
c) Incierta: el resultado no está predeterminado
d) Improductiva: no crea bienes (al menos a largo plazo)
e) Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden momentáneamente las leyes cotidianas.
f) Ficticia: va acompañada de una conciencia de realidad secundaria o irrealidad.

Luego de este esbozo, entramos a la clasificación de los juegos propiamente tal.
Las reglas son inseparables de los juegos en la medida que estos adquieren una existencia institucional. Pero antes de ello el juego surge en los niños con una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, teniendo su fin en sí mismo. Por ello en el niño se da el*"principio de suspensión de la razón suficiente"*, juega en el sin-porqué, es el único que juega por jugar. Esta capacidad primaria de improvisación y alegría es lo que se llamará *Paidía* (de la misma palabra griega que significa juego), éste será el vocablo que designa todas las manifestaciones espontáneas del espíritu, ejemplos de ello son el gato que juega con una lana, el bebé que ríe estruendosamente, el niño que comienza a caminar y desea tocarlo y olerlo todo y en general toda necesidad elemental de agitación y estruendo.

Luego de a poco el niño comienza a darse cuenta del poder que tiene frente al adulto, por ejemplo si llora conseguirá tal cosa y así irá aprendiendo a desafiar, engañar y querer que su propio juego tenga más obstáculos, por ejemplo busca jugar con su propio dolor. Nace el gusto de inventar reglas y en éste momento que aparecen las convenciones entramos a otra

esfera que es llamada *Ludus*, de este ámbito son los juegos consagrados: las escondidas, el salto de la rana, el volantín, etc. Y comienzan a bifurcarse los distintos tipos de juegos y se da la ocasión del entrenamiento y la demarcación de las habilidades específicas y lo único que lo diferencia de los juegos de *agón* es que el niño compite consigo mismo.
Cada vez más, entonces, el niño se irá aproximando a medida que crece de lleno a una sociedad agonal, es decir competitiva. Así irá convirtiéndose en adulto.
Y tenemos las cuatro clasificaciones de los juegos:
Primero los juegos de *agón*, son aquellos juegos de competencia, en los cuales se crea artificialmente una lucha con reglas e igualdad de oportunidades y en donde existe un o unos ganadores y se rivaliza por la obtención o mejoramiento de una sola cualidad (rapidez, resistencia, memoria, etc.). En los niños/as el agón siempre se ve en las más insólitas apuestas: quien soporta mirar por mayor tiempo el sol, quien resistirá mayor cantidad de cosquillas, cuanto aguanta uno la respiración bajo el agua, etc. En el agón se ven los deportes en general.

Luego tenemos los juegos de *alea*, estos son todos aquellos juegos basados en una decisión que no depende del jugador. Son lo opuesto al agón, ya que no se trata de vencer a un adversario, si no más bien imponerse sobre el destino. Pero estos juegos niegan la paciencia, el trabajo y el valor profesional de los juegos de agón. Ejemplos de estos juegos son los juegos de azar, la lotería, cara o cruz, entre otros.
El niño/a como se encuentra de algún modo tan próximo al animal – nos agrega Cailloios- los juegos de azar no tienen la importancia como para el adulto, ya que es difícil que logren entender esa fuerza abstracta, bajo cuyo veredicto estamos sometidos.

En tercer lugar existen los juegos de *mimicry*, estos son aquellos en donde uno mismo es un personaje ilusorio y se conduce en torno a ello. El sujeto juega a creer, a olvidar, a esconderse, a ser otro. La palabra mimicry proviene del mimetismo que se da en los insectos, por ejemplo una mariposa que con sus colores se esconde entre las flores para engañar a su depredador.
En el niño/a se trata antes que todo de imitar a los adultos, pero él no busca engañar, a pesar de que juega por ejemplo a ser cocinero, no desea hacerle creer a otro que verdaderamente es un cocinero. En el adulto, en cambio, se puede ver la mimicry de manera más corrompida, ya que hay personas que "juegan a llevar otra vida que no les corresponde", por ejemplo las personas arribistas que aparentar poseer más dinero que el que realmente tienen.

Por último tenemos los juegos de *Ilinx*, nombre que proviene de la misma palabra griega que significa torbellino de agua y explica bastante bien ya estos tipos de juegos, porque son aquellos que se basan en la búsqueda del vértigo y destruir por un instante la conciencia y la percepción lúcida. Ejemplos de estos juegos son la cuerda floja, el alpinismo, acrobacias, y las voladoras en México que son hombres que se izan hasta lo alto de un poste de 20 a 30 metros con una cuerda amarrada en la cintura y enlazada en uno de los pies para ir girando a medida que se desenrolla la cuerda hasta llegar al suelo, ofrecían un aspecto de pájaros planeando para no caerse.
En los niños/as vemos el ilinx de forma peculiar, lo vemos en los "avioncitos" que le hacen los padres, y en los juegos que encontramos en las plazas como el tobogán, el sube y baja,

el tiovivo o ruleta, etc. En general se trata de movimientos bruscos y rápidos que provoquen sensaciones fuertes, de mareo y voluptuosos, que dejan un efecto de embriaguez.

Ya fuimos entreviendo algunos de los cuestionamientos que se podría hacer a lo ya definido, por un lado hay que entender que fue escrito en otra época, y el estudio sobre el juego era mínimo. Ahora hay mucha investigación, pero tan variada que es difícil llegar a un punto en común.
Primero ¿Qué tanta libertad tiene el niño/a al jugar? Hay que distinguir dos cosas, una es que a los niños/as les nazca de manera natural el impulso para el juego y otra cosa distinta es la libertad que ejercen estando ya dentro del juego. El niño repite observando todo y esto se ve reflejado en su accionar diario, el juego no queda de lado, el juego es un fenómeno que se determina y autodetermina debido a diversos factores. Huizinga dice que un juego por mandato no es tal; esto puede llevar a confusión, ya que cuando hablamos de la libertad del juego, más bien se trata de la libertad que hay para realizarlo o no. Por ejemplo, si un niño/a tiene sueño y alguien lo obliga a la fuerza a jugar, es evidente que no estará jugando. Sin embargo a lo que me refiero al hablar de una libertad limitada es cuando ya el niño ha entrado a esta esfera del juego y dentro de ella juega de determinada manera y esa forma específica de jugar es la que no es tan libre como creemos.

Ahora bien el juego ¿De dónde lo aprendo? ¿Es manifestación de qué o quién? Walter Benjamín decía: «*Así como el mundo de la percepción, el niño muestra por todas partes las huellas de la generación anterior y se enfrenta con ellas, lo mismo ocurre con sus juegos (…) la esencia del jugar no es un "hacer de cuenta que…", sino un "hacer una y otra vez", la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito*» [5]
Entonces, el impulso inicial del juego es libre en el hombre, pero su juego se ira configurando a medida que crece, se irá moldeando a ciertos patrones sociales, culturales, rituales, etc. Su juego no es nunca aislado.

Otro punto a cuestionar es talvez la rigidez de la clasificación de los juegos, es un buen guía de estudio, pero un mismo juego puede tener muchas variantes e incluso hay juegos que no entran en sus categorías. Pero en fin, solo debe ser tomada como una clasificación más como ayuda a la comprensión y el estudio, ya que como hemos dicho no hay una solo definición en nada con respecto al juego, es variado y aún misterioso.

Esta influencia que ejerce la sociedad sobre el jugar se ve reflejado en los juegos según sexo, niño o niña tendrán predeterminados ciertos juguetes y juegos en especial. Un niño tendrá autos en miniatura, muñecos de acción, superhéroes, y jugará con espadas a ser guerreros; es decir todo lo que implique los valores de fuerza, valentía, audacia, etc., el hombre de guerra y protección.
En cambio en el caso de la niña, ella jugará a las muñecas, a ser mamá, jugará a "las tacitas", a ser princesa, peinarse, pintarse, etc.; es decir todo lo que implique los valores propios de la maternidad, del hogar y de la belleza. Aunque ha ido cambiando paulatinamente estas condiciones y puede que ya haya una mayor mezcla de juego de niños y niñas, existe aún en el conciente y el inconciente la idea de naturaleza propia femenina y naturaleza propia masculina, cada cual con los valores propios ya nombrados.

[5] Benjamin, Walter. Escritos. P.

Entonces si un niño realiza demasiados juegos que son "propios" de la niña, se estará volviendo *femenino,* lo cual debe evitarse a vistas de la sociedad.
Siento que el conflicto entre las sensibilidades y modos de actuar femenino – masculino es todavía patente y muy arraigado en la sociedad y en general en las personas de modo individual.
En la sociedad, el adulto ha delimitado los espacios del juego a su parecer, jugar en el niño muy pequeño es casi su mundo, pero a medida que va creciendo, jugar pasa a ser casi algo banal, superfluo, es "*perder el tiempo*", por ello existen expresiones verbales que ejemplifican esto: decir *no juegues conmigo* es decir no me molestes, no me mientas, no me hagas perder el tiempo.
Hay momentos y momentos para jugar y otros para ponerse serios. Por ello vemos al recorrer la ciudad, de Santiago por ejemplo, plazas públicas que tienen columpios, balancines, ruletas, resbalín, etc. Parques con zonas verdes para jugar, como el parque forestal. Una plaza muy atractiva es la plaza Brasil, donde se encuentran las esculturas de Federica Matta que han sido incorporadas como juegos en un espacio público. Tenemos otros caso como Fantasilandia o Mampato que son empresas especializadas en juegos de atracciones para todas las edades. En fin, las plazas son espacios de ocio y descanso, que tienen gran significación en la población tanto rural como urbana, ya que son estos espacios los que legitiman el juego en el niño y la recreación, el estar descansando, es el tiempo libre, de ocio.

El juego se da también en los espacios privados y es aquí la familia la que cumple el rol principal. El niño/a juega con sus hermanos, con su padre y/o madre, éstos le enseñan a través del juego además de entretenerlos. Dentro del hogar la pieza del niño es fundamental, ésta será decorada de acuerdo a sus gustos y ciertos patrones según sexo (pieza rosada para niñas por ejemplo). La sala de estar y el patio también son lugares comunes de juego. Así, el juego se da en determinados espacios que van configurando su modo de jugar.

Otro lugar en donde se utiliza el juego es en el colegio. La educación ha ido implementando juegos para la mayor rapidez del aprendizaje, especialmente en la educación básica inicial. Al ser mayores, el juego disminuye o desaparece por completo. Desde la perspectiva de la pedagogía activa, *el juego cumple los requisitos de participación activa y consciente, promueve la experimentación y el razonamiento, y provoca situaciones de comunicación entre los miembros del grupo. Otro punto a su favor es el interés y motivación espontánea que produce su ejecución entre los niños y niñas*. En este último punto, estoy de acuerdo de que en los niños hay una motivación mucho mayor al aprender cierta materia con juegos y dinámicas, que simplemente escuchando o escribiendo de que se trata.

José Luis Ramos en su texto "intercomunicación a través del juego" nos dice: «*el juego de alguna manera ha adquirido carta de naturalidad dentro de la pedagogía, como un recurso didáctico adecuado para llevar a bien los procesos de enseñanza-aprendizaje formal, cuyas bondades han sido descubiertas y desarrolladas por la psicología, en especial la referida a la educación. Se arguye y se acepta la vitalidad que guarda el juego para transmitir información, conocimientos y normas a las nuevas generaciones en oposición a otros métodos y técnicas de enseñanza*»; luego agrega*: «la escuela como espacio físico y social, ha sido construida bajo estos parámetros en donde el discurso, la*

palabra, se ha convertido en el instrumento por excelencia de transmisión cultural. No obstante, gran parte del proceso educativo se da en el terreno de lo no verbal, y que sin embargo, casi escapa a las reflexiones de los pedagogos»

¿Cómo ocurre que parte del proceso educativo se de en lo no – verbal? Se da en el experimentar, observar, jugar roles por ejemplo para aprender sobre tal personaje, en imitar una coreografía que debo aprender,

etc. La pregunta entonces sería ¿Cómo incorporar el juego en metodologías de aprendizajes? ¿es posible? *«lo que se requiere es que el profesor reaprenda a jugar, pero entendiendo que este acto no se circunscribe a la ejercitación de una habilidad, sino como una relación exploratoria del hombre con su interior y el exterior. De este modo se reafirma el deseo de recuperar la esencia lúdica del juego: la necesidad de transformar*», he aquí una nueva significancia de jugar, el poder de transformar, el poder liberar talvez de supuestos culturales y restricciones sociales al adulto. No se puede enseñar al niño a jugar para que aprenda una materia específica, sino juega o no ha jugado nunca el profesor/a

Es el juego la relación exploratoria del hombre con su interior y exterior, es decir el juego hace que yo me conozca más, que descubra capacidades que no veía o recordaba, puedo aprender a tener una mejor relación con mi cuerpo. Pero para afirmar todo esto hay que moverse bajo ciertos presupuestos, hay que creer en la existencia de una relación integral entre el cuerpo y la mente, de ahí que al haber una modificación en uno de los componentes, habrá repercusiones en el otro. También hay que evidentemente creer en las absolutas repercusiones positivas del juego, pero ¿Puede ser negativo jugar en ciertos contextos y espacios? Ciertamente debe serlo, no se puede ser tajante y provechoso el juego para todos indistintamente.

Evidentemente surgen problemáticas en insertar al juego dentro del sistema escolar. Nuestro sistema escolar es rígido y hay una predominancia de la razón ante todo. Una propuesta de Jean Vial son las ludotecas, es decir es lugares especiales para jugar y solo jugar, que también se ven en centros de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo.

Otro problema que surge es si es posible instrumentalizar el juego, esto es más complicado. ¿Deja de ser juego por ser mero instrumento? Ya que hasta el momento dentro de la educación ha sido reducido el juego a solo esto, a un medio para, pero jamás como fin, jamás jugar por jugar, sino siempre con un objetivo claro y determinado con anterioridad.

Esa naturalidad de la que se habla tanto del juego, la espontaneidad se da en un principio en la relación materno – infantil. *«Es la confianza de la total aceptación por parte de la madre o padre en el juego, lo que da la posibilidad al niño o niña de crecer en la auto – aceptación y autorrespeto que hacen posible para él o ella la aceptación de los otros que constituye a la vida social (…) es la confianza no competitiva en su propio ser…»*[6] La madre logrará crear vínculos con el hijo, y de la misma manera el niño o niña se irá aceptando en la interacción con su propio cuerpo en conexión con el cuerpo del otro. El problema se da con la sociedad: «*De hecho, en nuestra cultura occidental muchos de nosotros al estar continuamente sometidos a la exigencia de competir, de proyectar una imagen o de obtener éxitos en una manera de vivir que es descrita como una continua*

---

[6] Maturana, Humberto; y Gerda Verden Zöller. *Amor y Juego, fundamentos olvidados de lo humano, desde el patriarcado a la democracia.* J.C. Sáez editor, sexta edición 2007; pp. 219 - 223

lucha para la existencia, perdemos la capacidad de jugar (…) tenemos que readquirir esa capacidad».

Es el torbellino del mundo moderno, la falta de tiempo es lo que produce que se valla relegando cada vez más al juego en planos secundarios y menores. ¿Es posible readquirir esa capacidad? Capacidad que por lo demás, se puede desarrollar a partir de la interacción de la madre con el hijo, su convivir mutuo a través del libre fluir de sus cuerpos, el bebé se ríe junto a su madre con sonidos, gestos, antes del lenguaje mismo. Y también las exigencias que ya nombramos de la sociedad occidental es mantener la mirada siempre puesta en el futuro, es no sentirnos a nosotros como viviendo en el presentes, es por ello que es importante el juego: «*Jugar es atender el presente, un niño que juega está involucrado en lo que hace mientras lo hace (…) jugar no es una preparación para nada futuro, jugar es hacer lo que se hace con total aceptación*» [7]Aquí no cabe entonces la teoría del juego de Groos que dice *que el juego es un pre -entrenamiento de las actividades futuras del niño.* Lo cual podría resultar como consecuencia, pero no es su definición. El juego se vive en el presente, en consecuencia de esto no tendría entonces sentido en nuestra actual educación formal, ya que la educación busca objetivos futuros, aprendizajes a largo y mediano plazo, y solo termina cumpliendo una función mediática en la educación escolar.

En resumen, el juego es una actividad de la inocencia y del mero vivir el presente, auqneu sea un instante fugaz, no entendida como actividad pura y limpia sino, inocencia que se pierde cuando dejamos de atender lo que hacemos, y más bien nos preocupamos de las consecuencias de nuestras acciones.

La psicología, como vimos, también nos habla del juego, ya que se interesa en conocer los procesos de adaptación social de los sujetos y la modificación de su comportamiento, respondiendo a las condiciones sociales y desarrollo biológico. Por un parte tenemos a Jerome Bruner que nos indica que el juego reduce la gravedad de las consecuencias y frustraciones para el niño, también les permite una mejor adaptación, puesto que varían su acción, acorde a los fines pertinentes y sirve como medio de exploración e intervención. En el juego los niños no se preocupan tanto por los resultados, sino que dan rienda suelta a su fantasía. Además el juego obedece a un plan (reglas), es una proyección de la vida interior del niño, pero exteriorizada y es la forma entretenida de resolver problemas: *"El juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo"*

Sigmund Freud decía que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica, también al juego infantil, al sueño traumático y más adelante a la neurosis de transferencia para articular la función de la repetición y su relación inherente con la pulsión de muerte.

Por último para Vigotsky el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Pero todas estas perspectivas, piensan desde una lógica de resultados y explicaciones, que son difíciles de derivar a ciencia cierta, dado que el juego simplemente es el juego en el

[7] *Ibíd.*

momento, en el instante y sí puede resultar enriquecedor, pero no es algo que se pueda prever.

Para finalizar, luego de haber vistos solo unas pocas perspectivas del juego en el ser humano, especialmente en la niña y el niño, quiero comentar un poco como afectan los medios de comunicación masivos a los juegos de los niños actualmente.

Nacieron nuevos juegos con la modernidad, los juegos virtuales, los juegos tecnológicos, etc. El computador pasó a ser una herramienta importante y existe el supuesto de que es una herramienta altamente educativa y se incentiva para que todos los niños tengan acceso libre a este útil medio. Yo creo que sí es una herramienta importante en el día de hoy, pero ha ido desvalorizando al juego en su forma básica y lo más esencial la creación. De algún modo está todo más o menos hecho, el niño/a no tiene que pensar, imaginar, crear, inventar o decidir mucho. El juego elemental de jugar con tierra, de pegar elementos con palos de helado o de fósforos, aprender a contar con porotos y lentejas, todo eso quedó de lado. Ahora todo es más fácil y el Internet te ofrece el mundo que desees a la mano, no hay necesidad siquiera de imaginarlo.